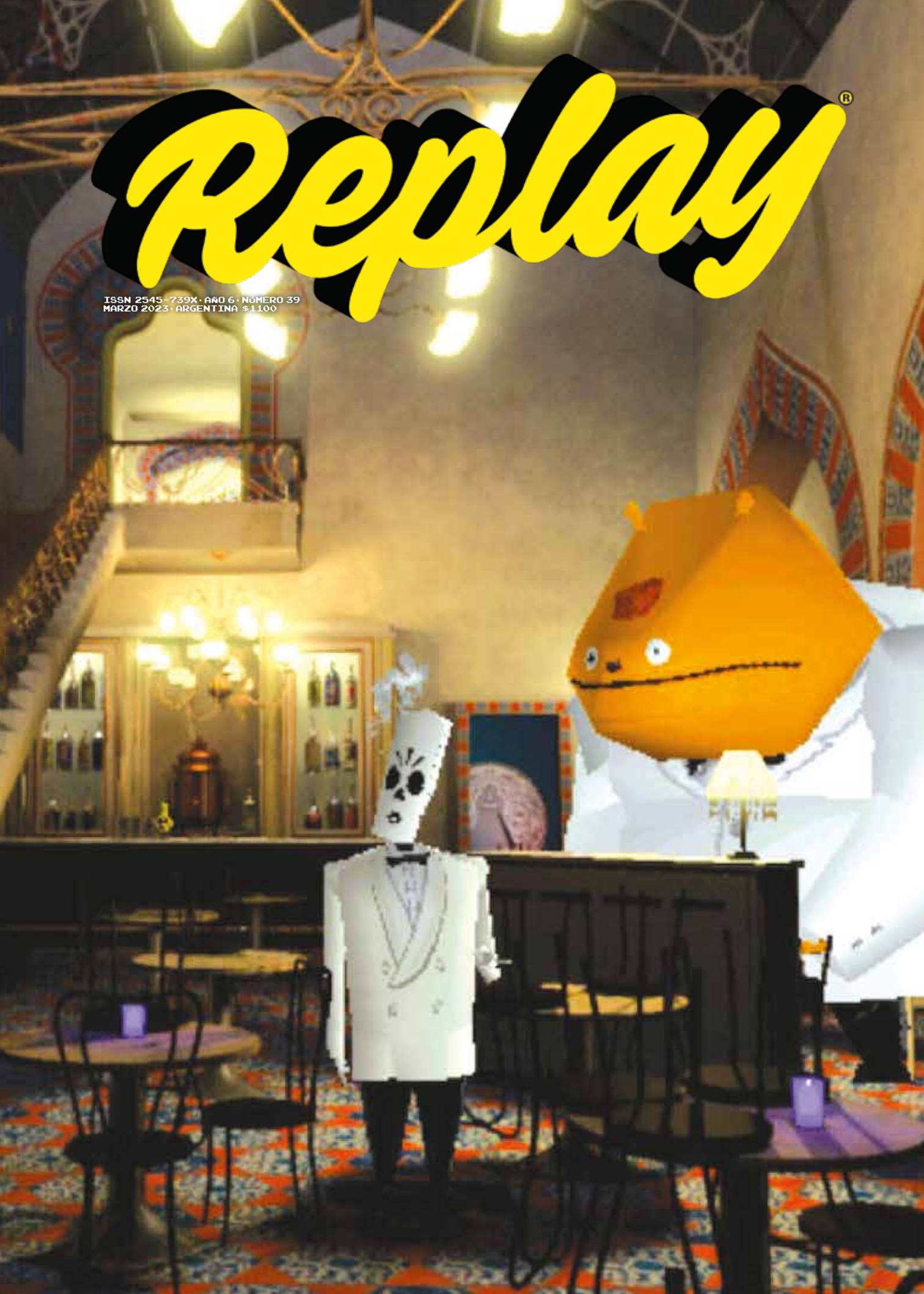
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 6 · NÚMERO 39
MARZO 2023 · ARGENTINA $1100



YO CONTRA LOS ARCADES (1990—∞)

Mi abuela ya se había dormido y, en plena siesta, el monedero de cierre flojo que dejaba en la cocina era una tentación para chafarle unos metálicos y salir con la bici con destino a los videos que tenía a dos cuadras de casa, Los Tres Chiflados - Villa Bosch, que me abrazaba a la diversión y los desafíos desde los 6 años.

Un par de años más adelante, y después de horas de quemada de pestañas, la abuela me vino a buscar de los pelos para ir a merendar a casa y preparar la tarea del cole para el otro día. Le dije que me dejara media hora más y volvía a casa. Increíblemente, aceptó.

En esos 30 minutos me preguntaba qué tan difícil podrían ser esos deberes pendientes, cuando la dificultad extrema de Billy Kane en el *Fatal Fury* 2 me dejaba los bolsillos secos en esa pantalla de los engranajes con el castillo de fondo. Pobre mi Terry Bogard.

Antes de irme de los videos, la Furia Fatal se me vino cuando le metí tres patadas voladoras con las Flecha blancas al mueble Baleno gris con rayas rojas y negras, logrando que Rubén, el dueño del local, me echara del recinto y no poder volver por unos meses. Ni la bici me quería devolver. Me había zarpado una vez más y no era la primera vez que me marcaba la salida. Complicado, el pibe.

La diversión volvió a la comodidad de casa junto con el Family y Sega, pero ninguno me transmitía lo que me pasaba con los arcades: desafíos, manquismos, práctica y victoria. Pasó el tiempo y Rubén me volvió a aceptar, recuperé la práctica, le gané al forro de Kane y los otros cuatro que le siguen para terminar ese maldito juego. Hoy, a más de 30 años de esos desafíos, sigo jugando de pie, sufriendo y divirtiéndome como en aquella época, sin extrañar absolutamente nada porque los videos están ahí, siempre que los quiero jugar y desafiar.

Hace unos años conocí a ***Replay*** y es como un arcade: puedo meter unas fichas y jugar al lado de mostros, combear con charlas, material y notas, el desafío de luchar contra el tiempo de una revista en papel y, lo mejor de todo: la alegría y emoción cuando vuelvo a casa, ya sin la bici ni las patadas voladoras, pero con un nuevo número para disfrutar. ¡Larga vida a esta hermosa revista!

▶ EMMANUEL FIRMAPAZ

equipo Replay | Año 6 · Nº39
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Marzo 2023

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Hernán Panessi.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo.

ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2023.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay @revista_replay revistareplay

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

MÁS PORTÁTIL QUE NUNCA

Finalmente llegan el Juego Niño de Color y el Juego Niño Avanzado a Nintendo Interruptor.

POR GBOT

A principios de febrero de este año, Nintendo anunció la llegada de dos nuevos emuladores para su consola Nintendo Switch, ambos muy esperados por el público. El primero fue un emulador de Game Boy y Game Boy Color, cuyo catálogo (por el momento de 9 juegos) incluye algunos de los más grandes éxitos de la portátil nipona, como *Tetris*, *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*, *Super Mario Land*, *Kirby's Dream Land*, *Wario Land 3* y *Metroid II*. Los otros juegos que completan los primeros títulos de la librería (mes a mes se irán lanzando nuevos títulos) son el *Gargoyle's Quest*, *Alone in the Dark* y *Game and Watch 3*. Por su parte, el emulador de Game Boy Advance fue publicado con un catálogo un poco más reducido (6 juegos por ahora), pero de igual calidad, con joyas como el *The Legend of Zelda: The Minish Cap*, *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Mario Kart* y el primer juego de la saga *WarioWare*. Los demás juegos del pack son el *Super Mario Advance 4* y el *Kuru Kuru Kururin*.

Igual que otros emuladores en Switch, estos dos cuentan con un sistema de guardado y carga de datos en cualquier momento (¡vivan los save states!, ¡viva el save scumming!) y además traen una funcionalidad hermosa que te permite volver atrás en la partida, para corregir ese salto mal hecho o para esquivar aquel ataque mortal que terminó en *game over*. Pero quizá la mayor novedad radica en que algunos de estos juegos pueden jugarse en línea con amigos. ¿Multiplayer en Game Boy sin necesidad de Cable Link? ¡Por fin!

Nintendo también anunció algunos de los juegos que van a sumarse en el futuro al catálogo de los emuladores y no decepciona: el emulador de GBC va a contar con los dos Zelda de la saga Oracle y el *Pokémon Trading Card Game*, y el emulador de GBA va a recibir el *Metroid Fusion*, el *Golden Sun*, el *F-Zero*, el *Fire Emblem* y el *Kirby & The Amazing Mirror*. Uno mejor que el otro, y eso sin mencionar que seguramente incluyan más juegos en el futuro.

Si bien el anuncio de los emuladores y su catálogo de juegos fue una bomba, algunos de los juegos del catálogo llaman bastante la atención: en particular, la inclusión del *Alone in the Dark* en GBC, un juego que no está a la altura de los demás de la lista. Cabe destacar que este título no está presente en la versión japonesa del emulador, ya que los nipones recibieron en su lugar el *Yakuman*, un juego de mahjong del 89 que nunca salió del país. Y hablando de diferencias regionales, Nintendo anunció que en Japón el emulador de GBC va a recibir el *The Frog For Whom The Bell Tolls*. Este juego de acción/RPG que no les suena a muchas personas es el predecesor del *Link's Awakening*, juego con el que comparte muchos elementos, como el cambio de perspectiva cenital a plataformero en calabozos y hasta la fuente. Y como si fuera poco, el protagonista (el príncipe Richard) y su palacio aparecen en la aventura portátil de Link.

LA MAYOR NOVEDAD RADICA EN QUE ALGUNOS DE ESTOS JUEGOS PUEDEN JUGARSE EN LÍNEA CON AMIGOS.

Los emuladores pueden descargarse gratis, siempre y cuando tengas una suscripción a Nintendo. Con estos nuevos emuladores, la Switch ya puede emular NES, Sega, SNES, Nintendo 64, GBC y GBA, ya sea de manera portátil o en un televisor. Quizás a la Switch no le quede mucho tiempo, pero se está yendo con todo.

PRO-TIP: SE PUEDE CAMBIAR LA REGIÓN DE LA CONSOLA CREANDO UN USUARIO NUEVO DESDE LA PÁGINA DE NINTENDO.

GAME BOY: recuerdos riojanos que te pegan en el cuore.

JUGUETES PARA (NO) OLVIDAR

Nos enviciamos tanto con el canal de videos de Tripo Dibujitos que decidimos contactarnos con la mente maestra detrás de esas animaciones que son ¡mundiales, culiao!

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

"Dibujitos para hijos de padres separados", así define Tripo las historias que narran algunas de las instancias más cruciales en la vida de Lautaro Vidal, desde que era apenas un infante y experimentaba sus primeras vivencias en Pituil, un pueblito ubicado al norte de La Rioja. Eran tiempos menemistas y la cultura popular pegaba fuerte en la pubertad.

El big bang artístico llegaría una tarde en la que presenció una transmisión de *Los Caballeros del Zodíaco* en el mítico canal ATC, y desde entonces la obra de Masami Kurumada se convirtió en la religión del joven Tripo. El rechazo hacia el fútbol y la devoción por el manga fueron esculpiendo su personalidad, mientras vivía nuevas aventuras en Chilecito y se sentía cada vez más aislado del resto de sus pares.

Después vendría el traspaso a la adolescencia en Córdoba, donde empezaron a aflorar los primeros romances y la diversidad de gustos musicales se expandió a bandas como Massacre, Gorillaz y Babasónicos. "Cuando arrancamos a andar en skate escuchábamos mucho *Club de Solos*, de Loquero. Es un álbum que lo tiene todo; canciones de amor, rabia adolescente, energía punk. Música para cuando te empezabas a dar cuenta de que no encajabas en un boliche", nos confiesa Tripo.

LA SAGA QUE TIENE A TODOS EN VILO ES *KIHON KATA SHODAN*, QUE VIENE PREPARANDO SU CUARTO CAPÍTULO. PERO ESAS ANIMACIONES NO SE VAN A LABURAR SOLAS, POR ESO TRIPO NECESITA DE TU BUENA PREDISPOSICIÓN CON UNA SIMPLE COLABORACIÓN A TRAVÉS DE CAFECITO.APP/TRIPO_DIBUJITOS.

"EL PÚBLICO SE SINTIÓ CAUTIVADO POR LOS RELATOS QUE VIENEN ACOMPAÑADOS POR UN MIX DE TONADAS RIOJANAS Y CORDOBESAS".

De coleccionar muñecos truchos a pedir la *Lazer* desde Camelot por correo, hubo todo tipo de etapas reveladoras durante la edad del pavo, pero los videojuegos siempre fueron un acompañamiento inoxidable. A medida que pasaban los años, Tripo se fue adaptando al recambio de consolas, aunque ninguna le fascinó tanto como la primera PlayStation. "No había tenido una experiencia de juego tan inmersiva como cuando jugué cosas como *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*, *Rockman X4* y *Resident Evil*", se sincera.

Muchos de estos recuerdos fueron volcados al papel, casi como una catarsis nostálgica. Pero el verdadero boom llegó en el momento en que estos bocetos cobraron movimiento y los videos empezaron a salir a la luz. El boca en boca hizo su trabajo y los contenidos de Tripo no tardaron en volverse un furor. Desde la melancólica historia del Negro Dávila hasta la vez que cambió una plaqueta del *Mega Man* por una del *Bomberman*, el público se sintió cautivado por los relatos que vienen acompañados por un mix de tonadas riojanas y cordobesas y palabras como *culiao*, *chango* y *pingo*. Un universo que no para de expandirse en medio de risas y lágrimas. Porque todo niño sensible sabrá de qué estamos hablando.

MIRATE UN VIDEO YA.

PLANETA JUEGOS

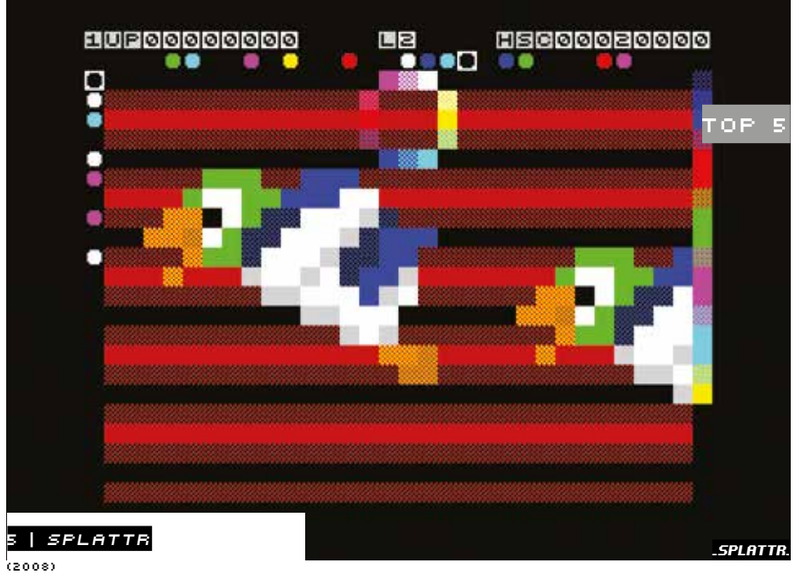
Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1_ MICAELA CARBALLO NOS MANDÓ DOS INSTANTÁNEAS. UNA A SUS 11 AÑOS DÁNDOLE AL *SNOW BROS*. EN ALGÚN SALÓN DE FIESTAS PERDIDO EN ZONA SUR. LA OTRA, 10 AÑOS DESPÚES. MISMA PASIÓN. EN EL SACOA DE MAR DEL PLATA ENTREGADA AL *BUBBLE BOBBLE*. AMOR. 2_ NI JOYSTICK. MENOS QUE MENOS JOSTING. TAMPOCO SHOISIC. CONTROL REMOTO PARA JUEGOS DE VIDEO. SÍ. ARGENVISION. ¡DALE CAMPEÓN! 3_ TE COMPRABAS UN ELECTROLAB MG-16 Y PODÍAS "JUGAR PRÁCTICAMENTE TODOS LOS JUEGOS QUE EXISTEN EN EL MUNDO". LITERAL. ESPECTACULAR. 4_ *CLARÍN* HABLANDO DE NUESTRA GENERACIÓN. ¿QUÉ DICEN?. 5_ ESAS CAJAS DE PEEK. SOFTWARE PARA LAS COMMODORES. METALIZADAS. BRILLOSAS. CUADRICULARES. OH SÍ. HÁGANLES CASO A SUS INSTRUCCIONES. EN ESPECIAL AL PUNTO UNO. "ENCIENDA LA COMPUTADORA". :)

POR SERGIO RONDÁN

5 JUEGOS DE ZX SPECTRUM PARA DESTROZAR A LA COMMODORE

Muchas veces ninguneada, otras tantas insultada, la ZX Spectrum es bastardeada por la Iglesia commodoriana; pero de nada sirven los insultos si los sprites de la speccy dejan en vergüenza a la C64. Mostrale estos juegos al fan de Tramiel y llenale la cara de 5 titulazos.



5 | *SPLATTR*

(2008)

Este es un juego difícil de catalogar y mucho más complejo de explicar. Sos una especie de círculo que debe moverse en las cuatro direcciones a través de un espacio plano atestado de enemigos. Tu objetivo es trazar líneas como si fueras la viborita del clásico *Snake* y con eso ir quemando a esos enemigos. La música es totalmente electrizante y los gráficos son hermosos, explotando la vibrante paleta de colores y metiendo unos sprites enormes.

4 | *ANGELS*

(2021)

Tal vez estemos ante uno de los beat 'em up más hermosos que existan para la ZX Spectrum. Este juegazo ruso nos pone en la piel de dos mujeres, viajeras del espacio, que por alguna razón terminan en las calles de distintas ciudades del planeta Tierra meta trompadas. Siendo coherentes con su historia, en el medio de cada level el gameplay cambia a un shooter vertical. Los gráficos son increíbles, tiene efectos visuales muy bellos, el gameplay es muy fluido y, encima, ¡se puede jugar de a dos!

3 | *TRAVEL THROUGH TIME VOLUME 1: NORTHERN LIGHTS*

(2021)

Los juegos de autos nunca me gustaron, pero esta maravilla de la speccy me voló la peluca. Encarnamos a un joven de los años 50 apasionado por las carreras y que deberá sortear distintos desafíos para pasar cada nivel, ya sea llegar a destino en un tiempo determinado, salir primero, perseguir a un auto, entre otras modalidades. Pero además, conforme pasan las carreras, veremos unas increíbles cinemáticas a puro arte spectrumero, que nos van relatando la historia de nuestro protagonista a través de las décadas, en las que además iremos cambiando de vehículo.

2 | *MORE TEA, VICAR?*

(2012)

No podía faltar un shooter y este es de los más lindos y fluidos que pude probar. En este caso estamos ante un matamarcianos horizontal que tiene todos los condimentos de un buen título del género: oleadas de enemigos, powerups, bosses, escenarios con recovecos y una música totalmente electrizante. Un juego muy desafiante, con una curva de dificultad muy bien balanceada y un gameplay que está a la altura de los grandes clásicos del género.

1 | *SPACE THUNDER*

(2021)

En este caso tenemos un shooter vertical que retoma las mecánicas de Space Invaders pero las amplía creando un juego totalmente adictivo, desafiante y hermoso. Pese a la simpleza del juego, las pequeñas mecánicas que agregan a algo tan sencillo lo convierten en un título increíble. Además, posee un apartado gráfico exquisito: en su simpleza de gráficos, mezcla ASCII con pixel art de una manera que no sabes bien cuál está usando.

OTRAS PERLITAS QUE SE ESCAPARON DEL TOP FIVE. *HYPERKILL* ES UN MARAVILLOSO SHOOTER HORIZONTAL POR SALAS, AL IGUAL QUE *VALLATION*; AMBOS SE DESTACAN POR LO MANIJA DE SU MÚSICA Y LOS ESCENARIOS HERMOSAMENTE PULIDOS. *SKATE ALICE* ES UN ENDLESS RUNNER DONDE MANEJÁS UN SKATE; *COSMIC PAYBACK* ES UN PLATAFORMERO DISTINTO DONDE MANEJÁS UNA BOLA EN UN AMBIENTE SÍMIL 3D. *METALMAN RELOADED* ES UN SIDESCROLLER CON UNOS SPRITES ENORMES QUE TE CAÉS DE CULO. POR ÚLTIMO, *THE SWARM IS COMING*, UN INCREÍBLE SHOOTER DONDE TENÉS QUE REVENTAR MARCIANOS A MÁS NO PODER.

TODOS ESTOS LOS PODÉS DESCARGAR EN BIT.LY/ZXGAMESZX.

JIM

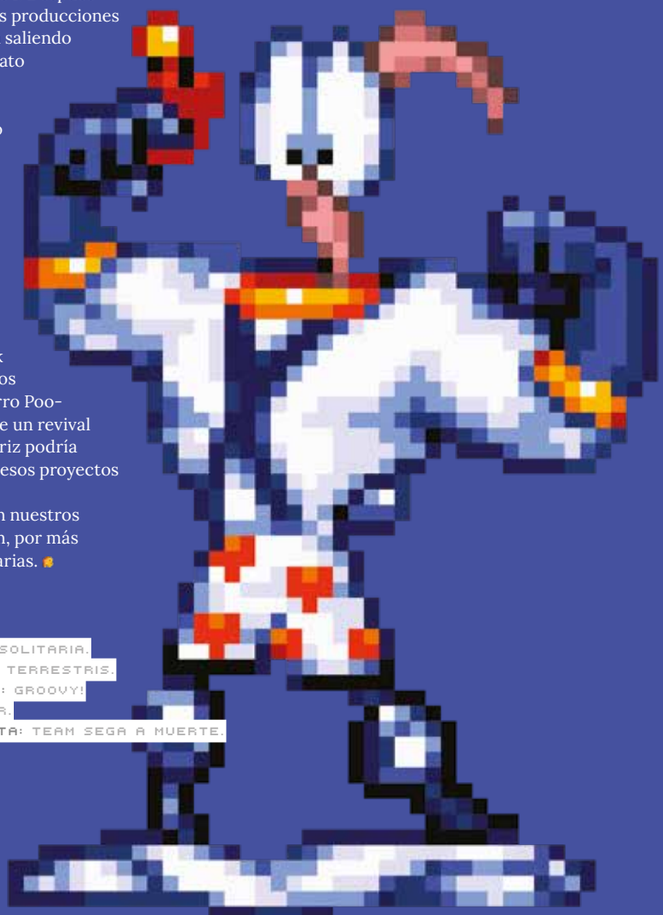
La lombriz espacial finalmente hace su aparición en nuestro muestrario de estrellas pixeladas más apreciadas por la comunidad gamer.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

La galería de personajes que desfilaron durante los años dorados de la Sega Genesis y la Super Nintendo supo incorporar algunos de los íconos más destacados de la cultura gamer. El caso de Jim es bastante particular, ya que se mantiene vigente en el inconsciente colectivo de quienes vivieron en carne propia la revolución de los 16 bits. Aquella lombriz que se calzaba un traje espacial para combatir alimañas y rescatar a una princesa en apuros tuvo una vida corta pero noble. Su particular estilo le debe muchísimo al recambio alternativo que estaba atravesando la industria de la animación durante la primera mitad de los 90. El estilo dinámico y extravagante iba de la mano con caricaturas como *Ren y Stimpy* o *The Tick*, más a tono con el humor adulto que estaba moldeando la cultura de los dibujos animados. El *Earthworm Jim* se movía como una viñeta de historietas a la que le habían inyectado dosis de azúcar y chicles ácidos, todo lo que un adolescente necesitaba para sentirse inspirado a la hora de sentarse frente al televisor y encender su consola. No era lo que se dice un juego jodido, pero para agarrarle la mano había que dedicarle un par de horas (el bendito nivel de agua donde tenemos que cuidar que no se rompa la nave submarina, ¡por Dios!). La variedad de villanos y los chistes presentes en el desarrollo de los escenarios lo convirtieron en favorito de manera instantánea. Tanto Doug TenNapel como David Perry supieron sacarle provecho a esta lombriz delirante desde el minuto uno del proceso. Perry entendió que si en una misma fórmula sumaba la jugabilidad colorida del *Aladdin* con el estilo canchero del *Cool Spot*, el resultado iba a ser un exitazo garantizado. A TenNapel la cabeza directamente le funcionaba distinto que a otros mortales (y si no, vean su trabajo en *The Neverhood*).

Nunca una lombriz tuvo tanta onda como el Jim. Con apenas una pistola y las ventajas de usar su cuerpo como un látigo a la Indiana Jones, nuestro héroe invertebrado alcanzó tanta popularidad que consiguió tener su propia serie televisiva y hasta una línea de muñecos. También hubo secuelas para consolas como Game Boy y Nintendo 64. Después vinieron las demoradas producciones que nunca terminaron saliendo a la luz, y desde hace rato se habla de una nueva aventura de Jim; pero nunca volvimos a verlo en acción como en sus inicios, cuando habitaba nuestros hogares en forma de cartucho. Jamás alcanzó la fama de pesos pesados como Sonic o Mario, ni siquiera con la llegada de su fiel sidekick Snott, quien tuvo menos popularidad que el perro Poochie. Muchos hablan de un revival que la recordada lombriz podría conseguir, pero todos esos proyectos siguen en veremos.

Siempre presente en nuestros corazones, querido Jim, por más aventuras interplanetarias.



FICHA TÉCNICA

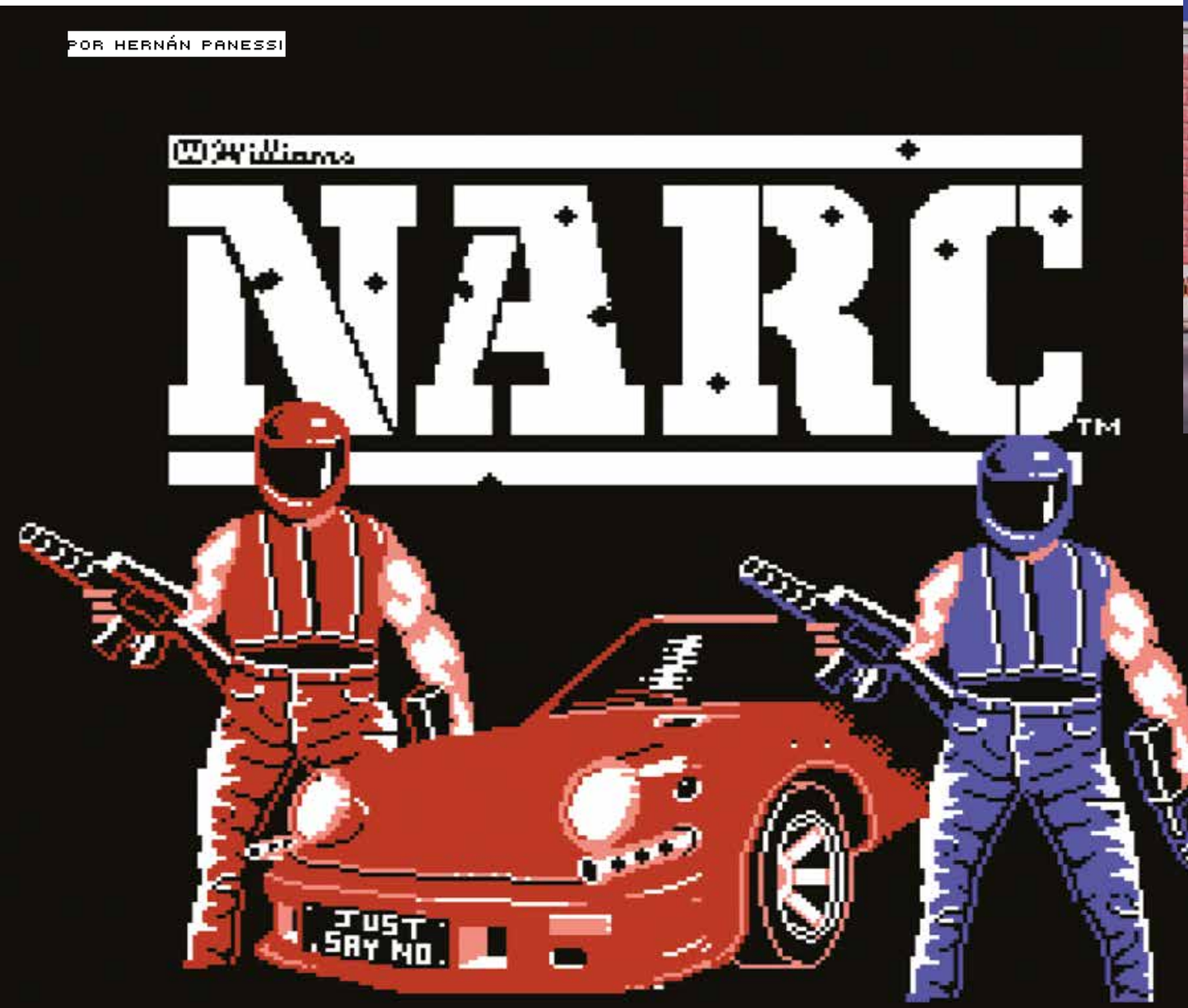
NOMBRE: JIM.
APODO: LA LOMBRIZ SOLITARIA.
ESPECIE: LUMBRICUS TERRESTRIS.
FRASE DE CABECERA: GROOVY!
ARMA: BARN BLASTER.
PLATAFORMA FAVORITA: TEAM SEGA A MUERTE.

"PERRY ENTENDIÓ QUE SI EN UNA MISMA FÓRMULA SUMABA LA JUGABILIDAD COLORIDA DEL *ALADDIN* CON EL ESTILO CANCHERO DEL *COOL SPOT*, EL RESULTADO IBA A SER UN EXITAZO GARANTIZADO".

WINNERS DON'T USE DRUGS

Entrevistamos a Eugene Jarvis, responsable de* NARC*, un clasicazo de explosiones y falopa con el que Williams rompió todo a fines de los 80. Mano a mano con un veterano de la industria con muchas batallas para contar.

POR HERNÁN PANESSI



LUCHA CONTRA LAS DROGAS. Pato Bullrich style.

EUGENE JARVIS posando para la campaña Sol sin drogas.

Paredes grafiteadas, veredas con mugre, calles salvajes. Vuelan jeringas, se huele decadencia. Por ahí, una horda de adictos pulula por la ciudad con las peores intenciones. Es 1987 y el mundo todavía no está preparado para el nihilismo de *Grand Theft Auto*. No es momento aún para entusiasmarse con los capomafias.

De hecho, en aquel entonces, latía fuerte la "guerra contra las drogas", la política impulsada por el gobierno de Estados Unidos orientada a la persecución de la producción, comercio y consumo de ciertas sustancias psicoactivas, a las que se les atribuyó el estatus legal de "drogas prohibidas". Por eso, NARC nos pone en la piel de un policía que ha visto de cerca la destrucción y la muerte que las drogas duras han llevado a su ciudad.

"Quería que el juego reflejara la realidad de la calle. La única duda era si los protagonistas serían policías o pandilleros antihéroes. Vi todo lo que causó la epidemia de drogas callejeras a familiares y amigos personales. Los jugadores de NARC tenían que ser policías que luchaban contra el azote de la droga", cuenta el mismísimo Eugene Jarvis, creador del juego. Y los pibes, prendidos fuego, ponían de a 20 fichas seguidas para jugarlo. NARC, gema de Williams Electronics Games, se lucía con un realismo gráfico insólito para la época. La trepidante acción policial lo convertía en una experiencia increíblemente atractiva.

Polémicas por su alto contenido violento

"Hubo bastante controversia en la prensa sobre la violencia surrealista exagerada. Era la primera vez que los jugadores experimentaban imágenes digitalizadas realistas en primer y segundo plano. El realismo hacía que fuera fácil perderse en la historia y la acción, olvidando

todo lo demás. Además, el conflicto entre los 'buenos' y los 'malos' y el desarrollo de los personajes eran súper detallados", cuenta Jarvis a propósito del descarnado realismo de NARC, que contribuyó a dar más publicidad al juego. ¿Su lema? "Di 'NO' a las drogas". Más tarde fue cambiado a "¡Di 'no' o muere!".

"Tras el crash de los videojuegos de mediados de los 80, NARC supuso el renacimiento de los videojuegos para Williams Electronics Games y para mí", confiesa Jarvis, una de las leyendas de los fichines y creador de *Defender*, *Stargate*, *Smash* TV, la saga *Cruisi'n*, entre otros títulos importantísimos.

El origen de NARC

Durante mucho tiempo los videojuegos estuvieron atrapados en un mundo de dibujos animados. La animación siempre fue fantástica, pero la cuestión estaba enquistándose un poco. En el cine, predominaban los live-action, así que... ¿por qué iban a quedarse los videojuegos únicamente en la animación? Ya era hora de un poco de acción real y contundente y eso fue lo que NARC trajo a la escena. Simultáneamente, a mediados de los 80, se produjo una revolución digital en la tecnología gráfica, con la captura de movimientos. Los videojuegos lograron una fusión de tecnología y creatividad artística. Así las cosas, la tecnología ya estaba lista para el fotorrealismo. Para surfear esta ola, Williams necesitaba un reinicio tecnológico completo a partir del hardware obsoleto de la "era *Defender*". "Queríamos revolucionar el mundo de los videojuegos e inaugurar una nueva era de fotorrealismo. Estábamos cansados de los bloques de píxeles de 8 bits, así que, para conseguir el auténtico fotorrealismo de NARC, decidimos pasar de la resolución estándar de 256 x 240 a 512 x 400, y ampliar la paleta de colores de 16 a 256 colores por objeto. Creamos una GPU de arquitectura Harvard personalizada, probablemente el sistema de gráficos 2D más potente del mundo en aquel momento, capaz de escribir la pantalla 8 veces en 1/60 de segundo", recuerda Jarvis. Y sigue: "Nos encantaba la idea de capturar actores en directo en breves bucles de acción para caminar, correr, agacharse, disparar, etc. De este modo, podíamos crear un personaje vivo y real, además de una increíble variedad de movimientos de lucha y muerte. Lo asombroso es que, una vez que teníamos a un actor disfrazado y la iluminación y la cámara preparadas, podíamos digitalizar bucles de acción y movimientos increíbles en segundos, en lugar de los días que tardarían los animadores en hacer lo mismo". De hecho, el NARC fue el primer videojuego de arcade en incorporar un procesador de 32 bits, y sus gráficos, como cuenta Jarvis, están basados en imágenes digitalizadas, una técnica más tarde popularizada por la serie *Mortal Kombat*. "Era casi como programar en un lenguaje de alto nivel que se ejecuta a la velocidad del código máquina. Tenía una capacidad de memoria tremenda y una gran capacidad de cálculo de enteros. Pudimos portar nuestro sistema operativo principal en un par de días. Por desgracia, pronto descubrimos que las complejas instrucciones gráficas del TMS 34010 eran una porquería lenta e inútil, así que tuvimos que diseñar nuestra propia GPU con arquitectura de Harvard. Fue la mejor decisión que tomamos", describe el diseñador norteamericano.

Con la ayuda de este procesador, NARC logró un profundo hiperrealismo y unas secuencias de acción exageradas. "Realmente llamaba la atención cuando hacías explotar un cohete contra una manada de traficantes de drogas. En un mundo de 'juegos caricaturescos', era devastador".

Una vida haciendo hits

La vida profesional de Jarvis comenzó con el *Defender*, que definió sus inicios en el mundo de los shooters y fue su mayor éxito. Continuó con NARC, que dio inició a la fase fotorrealista, que continúa hasta hoy. El *Cruis'n* USA configuró su carrera posterior como diseñador de juegos de conducción. Más adelante, *Robotron: 2084* se convertiría en su juego favorito.

–¿Y *Stargate*?

–Bueno, Stargate fue mi primera oportunidad de desarrollar juegos con un estudio independiente: Vid Kidz. Fue un proyecto divertido. Estuvo buenísimo crear un juego mejorado al estilo *Defender*. Trabajar en la secuela fue una satisfacción personal, pero también nos dio el presupuesto y la inspiración para embarcarnos en un juego completamente nuevo y original, *Robotron: 2084*.

–¿Cuál considerás que es la edad de oro de los videojuegos?

–La edad de oro del videojuego es algo muy personal. Es cuando te obsesionás por primera vez con los videojuegos. Es diferente para las distintas generaciones de jugadores. Para mí, fue a finales de los 70 y principios de los 80. En muy poco tiempo, el mundo pasó de una pantalla en blanco a los primeros y toscos juegos en blanco y negro, y luego a videojuegos arcade totalmente desarrollados en colores vivos. Durante unos años, el mundo estuvo obsesionado con esas cajas luminosas con mundos fantásticos en miniatura. Esta transición de "la nada" a "la realidad" fue una auténtica explosión de creatividad, y ha dado lugar al desarrollo de galaxias de géneros de videojuegos que han llegado a todo el mundo.

–¿Cómo ves el panorama actual de los videojuegos? ¿Ves creatividad, innovación y talento?

–El panorama actual de los videojuegos supera con creces los humildes comienzos de hace décadas. A finales de los 70 había unos cientos de desarrolladores trabajando en el sector. Hoy hay millones de creadores trabajando en todo el mundo. Los focos de actividad son Asia Oriental, Estados Unidos, Europa e India. El alcance y la calidad del arte no tienen precedentes. La capacidad gráfica y de procesamiento del hardware ha mejorado en varios órdenes de magnitud. Se ha alcanzado el fotorrealismo a nivel técnico. Las herramientas gráficas, de animación 3D y de diseño como Maya, Unreal y Unity ofrecen una potencia increíble que amplifica el talento. Los juegos para móviles dominan ahora la enorme área creativa de la pequeña pantalla con una enorme variedad de géneros, desde FPS y RPG en 3D de gama alta hasta juegos de puzzles más sencillos y casuales, juegos de estrategia en tiempo real, acción, deportes, carreras, juegos de simulación de juegos, etc. Las máquinas recreativas están ahora en tu bolsillo, y los videojuegos son inevitablemente adictivos, quitando espacio mental a todas las demás formas de entretenimiento. Los videojuegos son mejores que nunca. El eterno reto sigue siendo desarrollar un tema mágico, crear los personajes y la historia, las mecánicas de juego, la interfaz, el entorno y el atractivo visual, y poner ese matiz intangible, la variedad y el amor en el juego para hacer algo que sea siempre fresco, convincente y vivo en cada partida.

SUBURBIOS. A Narc solo le faltó un nivel en Rosario.

"QUERÍAMOS REVOLUCIONAR EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS E INAUGURAR UNA NUEVA ERA DE FOTORREALISMO".

"EL PANORAMA ACTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS SUPERA CON CRECES LOS HUMILDES COMIENZOS DE HACE DÉCADAS".

NARC EN LA ACTUALIDAD: ¿SÍ O NO?

"NO HABRÍA UN *NARC 2023*", APURA RÁPIDO JARVIS. "PROBABLEMENTE, LOS NARC HAN SIDO DESFINANCIADOS, DISUELTOS, Y SEGURO VIVEN EN UN CAMPAMENTO DE VAGABUNDOS, ALIVIANDO SUS CICATRICES DE HERIDAS DE BALA Y EL DOLOR DE LA ARTRITIS CON MARIHUANA MEDICINAL".
JARVIS ASEGURA QUE LA DESPENALIZACIÓN HA FOMENTADO LOS MERCADOS CALLEJEROS DE DROGAS AL AIRE LIBRE, CON ESCASAS PENAS PARA LOS TRAFICANTES Y NINGUNA FORMA DE ACOMPAÑAR A LOS ADICTOS PARA SOMETERSE A TRATAMIENTOS. EN SUS PALABRAS: "EL CONSUMO DE DROGAS ESTÁ EN MÁXIMOS HISTÓRICOS Y LOS ASESINATOS POR BANDAS DE NARCOTRAFICANTES ESTÁN AUMENTANDO DRÁSTICAMENTE".

PERO AHORA BAILAMOS ESTE MACABRO FANDANGO

EN 1998, TIM SCHAFER LLEVÓ EL ARTE DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS A SU CIMA. CON GRÁFICOS EN 3D, NUEVAS IDEAS DE NAVEGACIÓN, DIÁLOGO FINÍSIMO Y LA CREACIÓN DE UN MUNDO MUY ORIGINAL. Y SI BIEN AL GÉNERO NO LE QUEDABA MUCHA VIDA, NO HAY NADA QUE LE CALCE MEJOR A LA OCASIÓN DE LA MUERTE QUE LA OPORTUNIDAD DE VOLVERSE ETERNO EN LA MEMORIA DEL PÚBLICO.

POR EZEQUIEL VILA

GRIM FANDANGO

▪ CATRINAS, CALACAS Y REVOLUCIÓN

ADEMÁS DE LAS REPRESENTACIONES TRADICIONALES Y LAS CALACAS DEL DÍA DE LOS MUERTOS, EL DISEÑO DE PERSONAJES DE *GRIM FANDANGO* ESTÁ FUERTEMENTE INSPIRADO EN LAS ILUSTRACIONES DEL PINTOR Y CARICATURISTA MEXICANO JOSÉ GUADALUPE POSADA. SUS LITOGRAFÍAS CON ESQUELETOS REPRESENTANDO ESCENAS DE LA VIDA COTIDIANA Y CARICATURAS SOCIALES FUERON MUY POPULARES EN EL CAMBIO DE SIGLO MEXICANO, QUE LUEGO DE AÑOS DE AGITACIONES LLEVÓ A LA REVOLUCIÓN MEXICANA DE EMILIO ZAPATA. POR SUS CREACIONES DE ALTO CONTENIDO SOCIAL, SÁTIRA POLÍTICA Y REIVINDICACIÓN NACIONAL, ES CONSIDERADO UNO DE LOS PRECURSORES DEL MOVIMIENTO NACIONALISTA DE LAS ARTES PLÁSTICAS DE OROZCO, RIVERA Y SIQUEIROS.

_JUGAR EN PRIMERA. Schafer en LucasArts circa 1995, cuando empezó la producción de *Grim Fandango*.

_CINECLUB. *Casablanca*, *Chinatown* y *Double Indemnity* fueron algunas de las inspiraciones fílmicas.

SCHAFER ASPIRABA A TENER UN EMPLEO EN ALGUNA COMPAÑÍA TRABAJANDO EN BASES DE DATOS Y CULTIVAR SU PASIÓN POR LA ESCRITURA PUBLICANDO CUENTOS, ALGO PARECIDO A LO QUE HIZO SU ÍDOLO KURT VONNEGUT.

¿A qué nos referimos cuando hablamos de una obra cúlmine? No se trata simplemente de un trabajo de valor supremo o una cúspide de entrega artística, sino que el concepto alude también a un componente final y acabado, al resultado de un proceso. Una conclusión perfecta: "después de esto no se puede hacer nada más" o, como diríamos en rioplatense, "cierren todo". *Grim Fandango* es la obra cúlmine del ciclo de las aventuras gráficas. No solo por su refinamiento, sino también por haber sido una de las últimas de LucasArts y el trabajo final allí del *enfant terrible* Tim Schafer, una de las jóvenes mentes brillantes que codearon y escribieron el capítulo más ingenioso de los videojuegos clásicos. Pero por si eso fuera poco, *Grim Fandango* es un juego que medita con humor y elegancia sobre temas profundos como la justicia, el trabajo, el amor y, no casualmente, lo más cúlmine de todo: la muerte.

El sueño del pibe

Tim Schafer era un fanático de los videojuegos desde chico. Su padre le había permitido el ingreso al mundo del entretenimiento interactivo gracias a la adquisición de una Magnavox Odissey y, luego, mediante su computadora personal. El contacto temprano con las aventuras textuales de Infocom (como *Zork* o *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*) lo motivó durante su adolescencia a interesarse tanto en la programación como en la literatura. Cuando terminó la secundaria, decidió estudiar la carrera de Ciencias de la computación en la Universidad de Berkeley, en su California natal. Pero, a pesar de que había hecho algunos intentos realizando pequeños videojuegos, Schafer no se lo planteaba como una carrera posible. Aspiraba más bien a tener un empleo en alguna compañía trabajando en bases de datos y cultivar su pasión por la escritura publicando cuentos, algo parecido a lo que conocía de la vida de uno de sus ídolos, Kurt Vonnegut, que trabajaba como publicista en General Electric a la vez que comenzaba a hacerse conocido como autor. Para Schafer, los videojuegos eran algo inalcanzable, que realizaban compañías gigantes, con tecnología de punta y "científicos" superespecializados.

Pero esa idea cambiaría cuando un amigo le comentó que LucasFilm Games (ahora llamada LucasArts) estaba buscando desarrolladores que pudieran escribir. Era su trabajo soñado. Después de una entrevista fallida con David Fox en la que reveló que había jugado todos los juegos de Lucas pirateados, Schafer decidió que no se podía quedar afuera y envió la carta de aplicación más ñoña y efectiva de la historia, en la que dramatizaba su posible ingreso como si de una aventura de texto se tratase. No quedó otra que sumarlo a la alineación de freaks y genios que ya poblaba la división de juegos de la casa matriz de *Star Wars*.

En LucasArts las cosas ya marchaban sobre rieles en septiembre de 1989, cuando Tim Schafer se subió al tren de las aventuras gráficas. La empresa contaba con varios de sus próceres, como el creador del sistema SCUMM, Ron Gilbert, y el mencionado David Fox (piloto y copiloto del *Maniac Mansion*). Además, se habían unido recientemente a la compañía el "veterano" Brian Moriarty (que venía de Infocom) y Dave Grossman (coequiper de Schafer durante muchos años y luego fundador de TellTale Games).

Como durante esos años la empresa había licenciado los derechos para hacer videojuegos de *Star Wars*, el estudio fomentaba la creación de propiedades intelectuales nuevas (ver nuestro reportaje a Ron Gilbert en ***Replay*** #2), y en ese contexto, el primer desafío de Schafer fue trabajar de asistente para un juego de piratas que terminaría siendo *The Secret of Monkey Island*. En palabras del propio Gilbert, dos tercios de las líneas de diálogo del juego son de Grossman y Schafer, siendo una de las principales contribuciones de este último el famoso "¡cuidado, detrás de ti! ¡Un mono de tres cabezas!". El propio Schafer reconoce que cuando escribía esos diálogos absurdos y juguetones durante sus primeros meses lo hacía convencido de que eventualmente lo iba a tomar un escritor profesional y pasarlo en limpio, y que su sorpresa fue muy grande cuando Ron Gilbert le dijo que iba a quedar así en el juego. No pasaría mucho tiempo hasta que Tim Schafer se diera cuenta de que no hacía falta que publicara ningún cuento en alguna revista, él ya se había convertido en un escritor profesional.

Cuando huelo el asfalto...

La sinergia que Schafer podía aportar desde el desarrollo y la escritura lo volvió rápidamente un jugador clave en LucasArts. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* los encontraría a él y a Grossman como codirectores y poco después repetirían el rol para *Day of the Tentacle*, la secuela de *Maniac Mansion*. Todos hits. Pero para este momento Schafer comenzó el primer pequeño giro de su carrera. Si bien disfrutaba del registro humorístico, casi caricaturesco, de los juegos en los que había participado, algo de su gen de escritor le pedía ir hacia otros rumbos y elaborar historias diferentes, que todavía pudieran ser graciosas, pero que se la jugaran a tocar temas más profundos. En ese marco fue que comenzó su primer "proyecto solista": *Full Throttle*, publicado en 1995 por LucasArts.

Este juego desde el vamos se reconoce como una propuesta diferente de lo que venía pasando en Lucas: una historia semifuturista de motoqueros, tipos duros, asfalto, amores de ruta, corrupción y espionaje corporativo. Sin perder la gracia, Schafer se metía en otro terreno y se proponía contar una historia más adulta. Desde las contundentes líneas de inicio, dignas de una gran novela norteamericana ("when I think of Maureen, I think of two things: asphalt... and trouble") hasta la resolución sutil de la subtrama amorosa, que aún es un ejemplo bastante solitario de una relación madura y respetuosa entre un protagonista y "la chica" en el mundo de los videojuegos.

Afortunadamente, el público lo acompañó en esta evolución, ya que el juego fue uno de los mejores lanzamientos de LucasArts. Para 1995, cuando Lucas lanzaba una aventura gráfica, esperaba vender 100.000 unidades. *Full Throttle* logró vender un millón. Ese hito le dio crédito a Schafer para contar con muchísima libertad a la hora de elegir su próximo proyecto. Y no lo iba a despilfarrar.

Choque de mundos

¿Cómo se gesta una idea? Schafer cuenta que antes de *Full Throttle* ya tenía ganas de hacer un juego con esqueletos. La inspiración había venido del lado de las calacas mexicanas de la celebración del Día de los Muertos. Al ver esas figuras de papel maché en las que se dibujaban las sombras sobre una figura volumétrica para simular profundidad, pensó que eso sería muy fácil de modelar en 3D. Incluso la mitología azteca le parecía un gran universo para un videojuego: la idea de que los muertos debían recorrer el Mictlán por cuatro años hasta llegar a la tierra del descanso eterno le sonaba muy apropiada para un juego de aventuras. Pero todavía le faltaba, no había oposición, no había un punto de vista, todo sonaba muy monótono. Peter Tsacle, líder de arte en LucasArts, fue uno de los primeros en darle feedback: "Un tipo caminando por un mundo sobrenatural haciendo cosas sobrenaturales suena aburrido".

Parecía un callejón sin salida, pero ahí Schafer hizo una primera corrección del rumbo: si ibas a jugar un juego en la Tierra de los Muertos, no podías ser cualquier tipo muerto, tenías que ser algo súper cool y distintivo como la Parca. La Parca, en este mundo, debería encargarse de hacerte llegar desde el reino mortal hacia el descanso eterno. Pero todavía faltaba algo, no alcanzaba con tener obstáculos en el camino, había falta un conflicto grande que ordenara todo eso. Entonces, Schafer lo conectó con algo que había visto hacía poco: *Chinatown*, de Roman Polanski. En esa peli, un detective descubre una red de corrupción inmobiliaria que involucra el suministro de agua de Los Ángeles. Pero toda la cuestión inmobiliaria no tenía mucho sentido en una "tierra de tránsito" como la de la mitología azteca, así que el conflicto de corrupción pasó hacia el tema del viaje y la salvación.

Otra inspiración fue *Double Indemnity*, una película de Billy Wilder en la que el protagonista no es un detective privado sino un simple vendedor de seguros que, por una mujer, se mete en el mundo del crimen. Así nació Manuel Calavera, un agente de viajes y, a la vez, la Parca, que destapa una enorme red de corrupción por ayudar a una mujer en peligro. El colorido octavo infierno azteca se mezclaba con el mundo del cine noir y la arquitectura art decó de la década del 30 para generar uno de los conceptos estéticos más exquisitos jamás visto en los videojuegos.

Tres meses después de la salida de *Full Throttle*, en septiembre del 95, comenzaba la producción de *Deeds of the Dead*, que, más cerca de su lanzamiento en octubre de 1998, sería renombrado *Grim Fandango*. El nivel de complejidad y detalle que

Schafer y el equipo de artistas liderado por Peter Tsacle le pusieron al juego es todavía hoy una cúspide difícil de alcanzar. Un mundo completamente vivo y construido en numerosas capas entre las que se asoman innumerables historias y colores. Desde la modernista El Marrow donde comienza el juego a puro ritmo oficinista hasta el felinódromo de Rubacava con sus coloridos gatos gigantes que corren carreras, pasando por los diseños alocados de los espíritus de la tierra y los planos calcados de tomas famosas del cine hard boiled. Una delicia para los ojos y combustible infinito para la imaginación.

La muerte, ¡ahora en 3D!

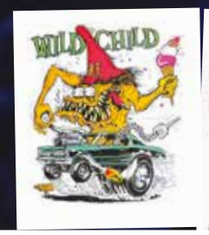
Sin embargo, la idea original del juego no había provenido de este cruce de mundos, sino simplemente por una necesidad de época: hacer un juego en 3D. En la industria estaba la certeza de que era lo que se venía y que había que lograr por cualquier medio no quedarse afuera. La tarea no era fácil en general, pero las aventuras gráficas, muy identificadas por entonces con el point-and-click y el pixel art, eran todavía difíciles de imaginar en un entorno tridimensional. Hasta el momento (para los pocos que se animaban), el estándar de los juegos de aventura era tratar el espacio tridimensional mediante la navegación en primera persona y cargando pantallas que permitían una exploración de 360° desde el mismo punto de apoyo, como si encarnáramos una cámara encima de un tubo (à la *The Last Express*). Los que se animaban a poner un personaje/jugador en la escena o bien lo hacían de manera tosca, como lo permitía la capacidad de procesamiento del momento, o bien jugaban con técnicas experimentales, como *The Neverhood* (ver **Replay** #29). Pero todo eso estaba por debajo del game feel que caracterizaba a LucasArts; si iban a hacer un juego en 3D, tenía que sentirse como una evolución de sus aventuras coloridas y repletas de personajes carismáticos, no un retroceso.

La inspiración llegó de la mano de *Bioforge*, un juego de Origin System para DOS (!) de temática futurista. Allí, los gráficos del juego eran 3D, pero la mayoría de los elementos no se renderizaban en tiempo real sino que todo lo que no era interactuable (fundamentalmente el backround) se resolvía con gráficos 3D prerrenderizados que se cargaban como imágenes. Al tener una cámara fija en cada escenario, el personaje (que sí era 3D) se movía por sobre las ilustraciones y daba la ilusión de estar moviéndose en un espacio tridimensional. Esa misma técnica se usó para *Grim Fandango*, donde todo lo que recorremos son, en realidad, formas volumétricas sobre las

▪ CALAVERA BIG BAND

LA MÚSICA ESTUVO A CARGO DE PETER MCCONNELL Y SU EQUIPO, QUE PRODUJO UNA MEZCLA DE JAZZ, SWING Y FOLKLORE MEXICANO. EN SUS CANCIONES SE ESCUCHAN VIOLINES Y CHARANGOS PARA GENERAR UNA EXPERIENCIA SONORA QUE CALZA PERFECTO. A LA PAR DEL LANZAMIENTO DEL JUEGO SE EDITÓ LA BANDA SONORA COMO UN CD APARTE (*BIG BAND, BEBOP AND BONES*) Y EN 2015, LUEGO DE QUE DISNEY COMPRARA LUCASFILMS, SE LANZÓ UNA SEGUNDA VERSIÓN CON SONIDO MEJORADO A PARTIR DE LOS ARCHIVOS ORIGINALES Y LA REGRABACIÓN DE ALGUNAS PARTES SINFÓNICAS CON LA EJECUCIÓN DE LA ORQUESTA SINFÓNICA DE MELBOURNE.

REFES. Arte folclórico, grabados de Posada y los hot rods de Ed Roth.



EN SEPTIEMBRE DEL 95, COMENZABA LA PRODUCCIÓN DE *DEEDS OF THE DEAD*, QUE, MÁS CERCA DE SU LANZAMIENTO EN OCTUBRE DE 1998, SERÍA RENOMBRADO *GRIM FANDANGO*.

AMOR Y REVOLUCIÓN. Dos fuerzas muy potentes a lo largo del juego.

que el personaje puede (o no) caminar, "empapeladas" con una foto de un modelado 3D.

Pero eso no era todo, Tim Schafer tomó una decisión que aún hoy es polémica: en lugar de contar con controles point-and-click, decidió que el juego tuviera controles TANK, es decir, al estilo del *Resident Evil*, los movimientos son relativos a la posición del personaje y no a la visual del jugador. El sentido detrás de esto era que te sintieras todo el tiempo en el lugar de Manny dentro de ese mundo y distinguirlo de otros juegos en los que la exploración del espacio ponía énfasis en la pantalla.

Este principio de diseño inmersivo tiene otra veta más feliz: *Grim Fandango* no tiene UI. En lugar de tener que buscar elementos resaltados en la pantalla con el mouse, cuando Manny se acerca a algún elemento con el que puede interactuar, su cabeza gira automáticamente hacia él y mantiene su mirada fija como si lo guiara un imán. Tampoco cuenta con un inventario convencional, sino que cada vez que queremos revisar los ítems que llevamos, accedemos a una toma del pecho de Manny y vemos cómo saca los objetos que lleva guardados bajo la solapa de su saco (que es más o menos tan profundo como el bolso de Mary Poppins, pero a quién le importa). Una nota de color: este sistema determina que en *Grim Fandango* no hay puzzles en los que tengas que combinar un elemento del inventario con otro, un clásico del género, y termina evitando puzzles estrafalarios para privilegiar un diseño un poco más sutil e imaginativo.

Voces del más allá

Más allá de la innovación gráfica y las diversas inspiraciones estéticas, el elemento distintivo de una aventura gráfica es la historia que vamos descubriendo a través de la exploración y la interacción. Y vaya que es distintiva la historia de *Grim Fandango*. Manuel Calavera, agente de viajes y Parca (Grim Reaper) del Departamento de Muertos, está pasando por la mala y, a pesar de que hace todo lo posible, no logra conseguir un buen cliente que le deje una comisión importante para pagar la deuda cósmica que lo ata al empleo público en el Octavo Infierno. Luego de algunas manganetas, Manny recibe a la recientemente finada Mercedes "Meche" Colomar, quien llevó una vida de santa que debería asegurarle un pasaje en el Número 9, el tren que lleva a las almas que vivieron una buena vida a la tierra del descanso eterno en tan solo cuatro minutos, en lugar del viaje de cuatro años que tienen que emprender los pecadores. Sin embargo, Meche no tiene asignado su pasaje en los archivos de la compañía, y antes de que Manny pueda hallar la solución, se marcha a realizar el penoso viaje por su cuenta.

Manny termina contactándose con Salvador Limones, un extrabajador del Departamento de Muertos que ha comenzado una cruzada revolucionaria (y guevarista) para exponer la corrupción de la compañía, que les quita sus pasajes bienhabidos a las almas que llegan a la Tierra de los Muertos para vendérselos a los ricos y poderosos. Manny sale en busca de Meche a través de la Tierra de los Muertos en una aventura que dura cuatro años. Cada parte del juego cuenta las aventuras de Manny durante el Día de los Muertos de ese año a través de distintos escenarios: las calles de El Marrow, la ciudad portuaria de Rubacava (homenaje a *Casablanca* incluido), las minas de La Perla en el borde del mundo y finalmente el monte que funciona como entrada al Paraíso (con un acelerado y peligroso paso por Rubacava y El Marrow).

Además de estas locaciones, el juego tiene un despliegue enorme de personajes (¡55 personajes misteriosos!) que mezclan el tono del cine negro con voces de un inglés hispano entre las que se cuelan frases en español. Todo el cast de voces, encabezado por los cubanos Tony Plana y Maria Canals (Manny y Meche), le da al juego un timbre único. Incluso el doblaje al español cuenta con el agregado de varios dialectales (personajes que hablan con acento chileno, mexicano ¡y porteño!).

Pero ese trabajo actoral caería en saco roto sin el diálogo punzante y presto al chiste ingenioso que Tim Schafer cultivó para esta entrega. El habla desafiante e ingeniosa de los personajes del género negro encuentra en la aventura gráfica (otro producto célebre por los comebacks y juegos de palabras) un interlocutor ideal. Cada interacción de Grim Fandango está pensada para hacernos reír y pensar, con líneas elaboradas y finísimas que le hubieran robado una sonrisa al propio Raymond Chandler. Y más allá de los comentarios sarcásticos y los chistes cínicos, el lenguaje del juego honra al género con momentos cinematográficos dignos de Humphrey Bogart ("Love? Love is for the living").

El infierno es laburar

No es difícil desprenderse de elogios al hablar de la creación del mundo, la trama y los diálogos del *Grim Fandango*. Pero quizás uno de sus aportes más celebrados tenga que ver con las reflexiones que dispara alrededor de la muerte. En primer

▪ *MUERTE DENTRO DE LA MUERTE* NO PODRÍA EXISTIR UN POLICIAL NEGRO SIN PISTOLAS Y EL PELIGRO DE MORIR POR METER LAS NARICES DONDE NO TE LLAMAN. PERO EN EL OTRO MUNDO NO HAY MUERTE (NI NARICES), POR LO QUE EN EL JUEGO SE INTRODUJERON LAS PISTOLAS DE SEMILLAS: AL IMPACTAR CONTRA LOS HUESOS, BROTAN PLANTAS FLORIDAS A SU ALREDEDOR Y ASÍ LOS MUERTOS "MUEREN". LAS FLORES SON PARTE DE LA ESTÉTICA DEL DÍA DE LOS MUERTOS Y TAMBIÉN UNA METÁFORA FUERTE DE LA VIDA. SEGÚN SCHAFER Y EQUIPO, AL RECIBIR ESE VERDE BALAZO, LAS ALMAS RENACEN Y VUELVEN AL MUNDO DE LOS VIVOS. AL FONDO DE LA COLA.

lugar, el juego no para de hacer chistes con mucho ingenio desde el manual, que en una nota al pie dice: "Quisimos replicar la atmósfera del policial negro y, además, todos los fumadores de este juego están MUERTOS. Pensalo". Pero todavía más allá, el concepto de una eternidad en la que hay que trabajar, además de ser deprimente, pone en cuestión el confuso tejido entre los medios y los fines.

Nunca se explica del todo por qué Manny tiene que trabajar en el Departamento de Muertos, pero sí queda claro a lo largo de la historia que él es muy bueno en su profesión y el único impedimento que tiene para progresar y cumplir con su deuda es que sus jefes lo están explotando y usando como pantalla. Al comenzar la aventura, su capacidad para resolver problemas, chamuyar y progresar queda clara en las dos

CADA INTERACCIÓN DE *GRIM FANDANGO* ESTÁ PENSADA PARA HACERNOS REÍR Y PENSAR, CON LÍNEAS ELABORADAS Y FINÍSIMAS QUE LE HUBIERAN ROBADO UNA SONRISA AL PROPIO RAYMOND CHANDLER.

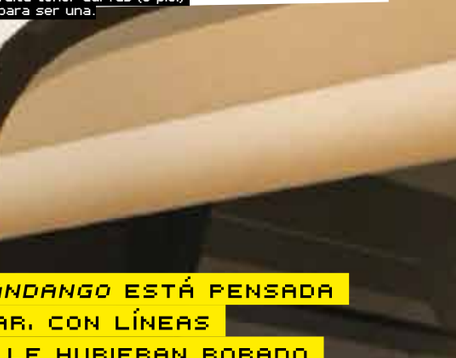
exultantes cinemáticas en las que lo vemos empezar trapeando el piso para (magia del montaje mediante) pasar a tener su propio garito o capitanear un barco.

Casi parafraseando a Jameson, parece más fácil imaginar el fin de la vida que el fin del capitalismo. Vemos varias veces en *Grim Fandango* cómo estar "atrapado" en el octavo infierno equivale a realizar una tarea repetitiva y fastidiosa; y, en algunas ocasiones, perseguir la "vocación" dota a los personajes de "vida" y los acerca al Paraíso. Velasco vive melancólico en el muelle de Rubacava hasta que decide salir a buscar a su amado S.S. Lumbago. Chepito vive como un Sísifo submarino dando vueltas en círculos. Domino y Héctor tienen esclavizadas literalmente a varias personas a las que les robaron sus tickets. Sin embargo, también existe el riesgo de morir dentro de la muerte por esa transgresión, como les pasa a la paparazzi Lola y al revolucionario Salvador Limones (aunque a este último, sin rencores).

Quizás el ejemplo más acabado de esto sean los espíritus de la tierra, monstruos coloridos que nacen "con un propósito, una habilidad, un deseo". Durante la aventura vemos a un conserje magenta y malhumorado que perdió su trabajo como ascensorista, a un grupo de abejas obreras en lucha sindical y especialmente a Glottis, que casi se muere por no poder conducir. El trabajo es tan importante en el juego que Manny no se cansa de repetirnos que gusta de guardar su guadaña (su herramienta de

FEMME FATALE. No hace falta tener curvas (o piel) para ser una.

MAFIA. El villano principal permanece en las sombras durante buena parte del juego.



trabajo) cerca de donde solía estar su corazón.

La mayoría de los personajes que nos encontramos (sobre todo en Rubacava) tienen un trabajo y realizan una vida monótona y sombría a la que se han resignado (Velasco, Carla, el forense Membrillo, etc.) porque, en palabras de Membrillo, consideran que no hay Paraíso y se cansaron de tratar de llegar al final. En la vereda opuesta tenemos a los corruptos hombres de dinero, que desarrollan una vida de lujo decadente en el purgatorio antes de arriesgarse a llegar al verdadero juicio final. La explotación del esqueleto por el esqueleto (?) es más tentadora que el descanso eterno.

La trama gira alrededor del esfuerzo y la motivación, pasa a través del garrón de tener jefes de mierda o realizar una tarea repetitiva sin sentido, al sentimiento de que todas las cartas están echadas y que algunas pasan por abajo de la mesa. La pregunta que sobrevuela, entonces, es "¿para qué?" La respuesta quizás esté en la línea final del juego, que refuerza la necesidad de simplemente hacer las cosas con placer: "Nadie sabe lo que pasará al final del camino, así que es mejor disfrutar del viaje".

Cerrame la 9

El producto es tan contundente y la ejecución tan perfecta que, aun en la era de las continuaciones, la conversión de todo en franquicia, el revival nostálgico, es imposible pensar en una continuación o un spin off para este juego. Luego de *Grim Fandango* vendrían más aventuras gráficas (y todavía siguen saliendo hoy), pero la sensación general es que ninguna volvió a suscitar el mismo reconocimiento y consenso acerca de su calidad.

La gran aventura de Manny Calavera tiene un lugar especial en el corazón del público quizá porque está teñida por una certeza: que todo se termina, y más vale que pongamos corazón para que sea lo mejor que se pueda mientras dure.

ARCADE · KONAMI · 1991

Es 1991, pertenecemos a la pandilla de héroes The Cobras y, como sucede en esta época gloriosa de los yo contra el barrio, una damisela tuvo que ser secuestrada. La misión: abrirse el camino junto con Blood, Hawk, Boomer y Sledge (Konami afanando estoicamente de Snipes, Hulk Hogan, Van Damme y Mr. T) y llevarse puestos a los matones de Dead End Gang bajo el mando de Faust, quien busca el liderazgo de todas las pandillas callejeras y tomar el control total de la ciudad. Presente en todos los videos de barrio de nuestro país, lo jugaron desde 2 jugadores en muebles floppy hasta 4 players en muebles grandes como una heladera, y era común jugarlo en su versión japonesa sin censura (*Crime Fighters* 2), con unos polis corte Village People que cambiaban patadas o puños por unos mimos un tanto extraños y perros doberman que, en vez de saltarte o morderte, se te prendían de la gamba atentando contra el fundillo de tu jugador y amenazando con perder algo más que la partida. De dificultad elevada pero pasable, es mejor jugarlo Konamigos.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

DIOS SALVE A LA SPECTRUM

La primera empresa de videojuegos británica nos dejó casi 20 juegos enigmáticos para la ZX Spectrum que plantearon una realidad muy lejana a la del gobierno de Thatcher... y a cualquier realidad..

POR SOFÍA CHECCHI

OJOS DE VIDEOTAPE. *Deus ex Machina* y *Pimania*, dos grandes éxitos de Automata.

Estaba terminando 1977, el año en que salió la Commodore Pet. Mel Croucher, un arquitecto que había experimentado programar con una pianola durante su adolescencia, se emocionó cuando vio que las computadoras se estaban convirtiendo en algo pequeño que podías tener en la mesa de tu casa. Él siempre supo que eran para entretenernos, que ese era su fin principal.

Radio days

El 19 de noviembre de 1977, Mel Croucher fundó una "compañía multimedial" a la que llamó Automata. En el Reino Unido los videojuegos no existían mucho más allá de los arcades, así que se le hacía difícil encontrar un público que quisiera probar juegos de computadora. Pero entonces se le ocurrió una idea perfecta para subrayar lo *multimedial* de su empresa: con la ayuda de su hermana, que había entrado a trabajar en una radio, iba a transmitir una señal de audio con datos para ejecutar un juego en una home computer.

Para darle un poco más de épica, el juego que Mel creaba cada semana tenía un acertijo. Había que quedarse despiertx hasta la madrugada, grabar la emisión radial, linkear el reproductor de casete a una computadora, reproducir el código, cargar el programa y –solo si no se había perdido nada en todo ese proceso– recién ahí aparecían pistas en la pantalla. Una vez que lo resolvías, llamabas a la radio y competías por un premio. Cualquiera podía jugar y ganar: así de increíble era la tierra irrestricta de licencias.

Las transmisiones de Mel tuvieron éxito y hasta consiguió que las esponsoreara una marca de birra inglesa bastante mala. Con la excusa de promocionar el brebaje, se juntaba con sus oyentes para que le dieran feedback y se armó un equipo de cuatro personas para colaborar en su proyecto. Para cuando se dio el boom de las home computers, Automata ya tenía una docena de juegos. Distribución propia de casetes, con el código grabado en un lado y música grabada en el otro (audios que funcionaban como bonus para el gameplay): la fórmula del éxito.

De ingleses para ingleses

Con el cambio de década llegó la computadora que cambiaría el mercado inglés para siempre: la Sinclair ZX80. Con ella vinieron más empresas de videojuegos, pero Automata lideraba las ventas. Como ellxs mismxs enviaban sus juegos por correo, los costos eran mucho más bajos.

Ahora bien, los juegos de Automata eran particulares por más razones. Su primer éxito, *Can of Worms*, incluía uno en el que el príncipe de Gales tapaba las cañerías haciendo sus necesidades, y otro en el que había que teñirle el pelo a Reagan para que no iniciara una guerra nuclear. No tardaron en aparecer las reseñas que cuestionaban la sanidad mental de Mel Croucher.

Con el crecimiento de la empresa, Christian Penfold, un vendedor de autos usados que empezó publicitando su negocio en los juegos, se unió a Automata como programador y gestor de ventas. Unos años antes, Robin Evans se había integrado como caricaturista para diseñar el arte de las producciones de Automata, con un estilo similar al de Robert Crumb. Lady Claire Sinclive y el joven Andrew Stagg como secretaria y programador profesional completaron el staff permanente de Automata.

El hombre infinito

Automata era un éxito. Entre los títulos número uno de la época, el que sobresalió fue *PiMania*, un producto transmedia: una aventura de texto, un cómic, un disco de rock, una remera, una revista, una red social y una búsqueda del tesoro. Todo eso lo tenía como protagonista a PiMan, un personaje raro del que se disfrazaba Christian Penfold cuando aparecían en TV y en las ferias de Spectrum.

WITH A LITTLE HELP. Arriba, el arte del casete de *Can of Worms*. Christian Penfold disfrazado de Pi-Man con un oficial inglés y con Croucher (en las ferias de Spectrum). A la derecha, la primera conformación de Automata.

La caza del tesoro, aunque sonaba exagerada y podía tratarse de un engaño dado lo surrealista del juego y el concepto de PiMan, era real: en el Caballo Blanco de Litlington, una figura de tiza que está en una colina al norte de la ciudad del mismo nombre, estaba el premio. Pero solo se podía conseguir el 22 de julio (porque 22 dividido 7 da la cifra de π). Mel Croucher y Christian Penfold fueron todos los años en esa fecha hasta que dos docentes inglesas los encontraron en 1985, cuando Automata ya no existía.

PARA CUANDO SE DIO EL BOOM DE LAS HOME COMPUTERS, AUTOMATA YA TENÍA UNA DOCENA DE JUEGOS.

El mejor juego que jamás jugaste en tu vida

Mel Croucher quería hacer juegos que fueran extensiones de los sueños. Su ambición era tal que diseñó uno en tres semanas, píxel por píxel en papel, y grabó él mismo su propio soundtrack porque no podía contratar músicxs. Con el código que armó Andrew Stagg, en 1984 salió a la luz el extrañísimo *Deus Ex Machina*.

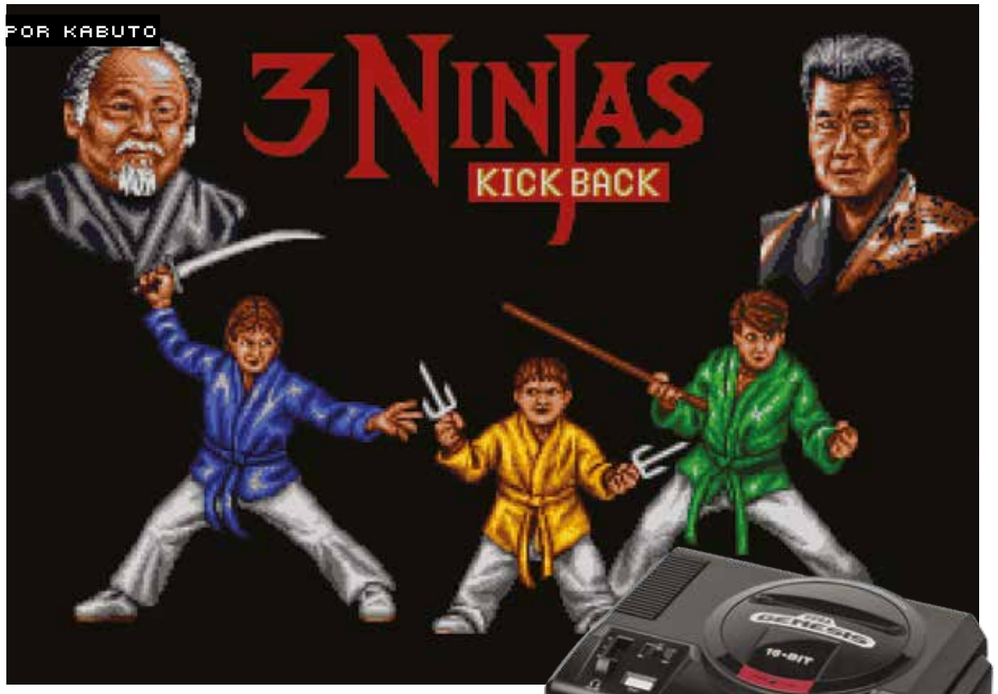
Basado en un monólogo de *As You Like It*, de Shakespeare, que se conoce como "las siete edades del hombre", *Deus Ex Machina* propone siete "niveles" en los que atravesás una evolución desde ser una célula hasta la vejez senil. No es un juego que se pueda ganar, aunque hay una suerte de puntaje al final. El audio venía en un casete aparte, con un álbum conceptual inseparable del juego, al que le tenías que dar play cuando el programa mismo te lo indicaba.

Y con *Deus Ex Machina*, el punto más alto y la caída: Mel lo vendía por 20 libras, porque consideraba que eso era lo que tenía que valer un juego tan completo. Las ventas fueron un fracaso y Automata se disolvió. Mel le vendió su parte a Penfold por diez centavos, mientras su obra maestra se volvía un consumo de culto gracias a la piratería.

En 2012, Mel refundó Automata, ahora llamada Automata Source, y lanzó una secuela y una remake de *Deus Ex Machina* en 2015.

NECESITO ESTE JUEGO PARA AYER

Las malas prácticas empresariales que llevaron al catálogo de Sega CD por el camino de la infamia, la copia y el querer venderte el mismo juego 2 veces.



POR KABUTO

DESCONFIÁ cuando la consola se parece a un Big Mac.

Imaginate que sos un desarrollador de videojuegos en los 90. Un día, Sega decide sacar un complemento para su exitosísima Genesis, un complemento que permite correr juegos en formato CD, un universo de posibilidades se abre delante de vos, nuevas opciones que ofrece un formato virtualmente inexplorado, quizás el próximo paso en la historia del gaming esté en tus manos.

Ahora imaginate que entra tu jefe a la oficina, te mira a los ojos y te dice: "Tomá, acá está el kit de desarrollo de Sega CD, tenemos seis semanas para sacar un juego sí o sí", te guiña el ojo y se va.

¿Qué hacemos?, es la pregunta del equipo de desarrollo. El arte no es algo que se pueda apurar, pensarán los ingenuos, pero no, aquí el que manda es el cruel caballero Don Dinero y si las cabezas de la empresa dicen que tiene que salir el juego, tiene que salir. ¿Sueñan las ovejas eléctricas con un sindicato de informáticos?

Se da una furiosa reunión de equipo, se discute qué hacer, no dan los tiempos, el juego tiene que salir usando la menor cantidad de recursos y trabajo posible, es cuestión de vida o muerte y no hay tiempo que perder.

Mirás ese estante en la oficina y lo ves, ese juego que sacaron hace un tiempo ya, al que le fue más o menos bien... ¿Y qué tal si le agregamos algunas partes usando "lo más espectacular" que puede lograr este hardware? Sería casi como un juego nuevo.

Y así fue, el trabajo consistió en cortar el juego original de Sega Genesis y, entre secciones, agregarle partes "de manejo" en las que la perspectiva ayudaba a crear un pseudo 3D que ahora era posible con una fluidez mucho mayor o solamente agregar "cinemáticas" cual Cocomiel o Mr. Go entre nivel y nivel. Un buen OST con música en calidad de CD y ¡BOOM!, listo, un juego nuevo en los anaqueles de la mediocridad comercial.

Existen varios ejemplos de esta práctica a lo largo del catálogo de Sega CD y quizás en parte por eso se explique la floja recepción que tuvo en el público. Pero que no se malinterprete, Sega CD tiene juegos más que aceptables, con más tiempo de desarrollo; lo cual nos permite reflexionar que todas estas "chantadas" podrían haberse evitado y así tener gaming de mayor calidad, cosa que a Sega nunca le faltó.

Repasemos algunos títulos que cayeron en esta práctica delincuencial.

› *3 Ninjas Kick Back*

Es un domingo, tres de la tarde, ponés Telefe, están pasando una película de tres hermanitos que son entrenados por su abuelo en las secretas artes del asesinato y el robo de información; o sea, ser un ninja. Eventualmente, estos se verán involucrados en alguna tropelía con una resolución de origen místico. Esa es, básicamente, la trama de *3 Ninjas Kick Back*, de 1994.

Si bien la película se vio durante años por televisión abierta, el juego de Sega Genesis no tuvo demasiada llegada en estas tierras debido a ser un lanzamiento tardío. Sin embargo, es un ejemplo perfecto de un juego aceptable en su versión de 16 bits, pero que en su versión de Sega CD cae en la tentación del refrito. De los juegos que repasaremos, este quizá sea el que aplica la fantochada de forma más satisfactoria, otorgando algo de variedad al original. La versión también agrega unos cortos del "abuelo" dando sabios consejos entre nivel y nivel. Esperemos que le hayan pagado a Victor Wong.

› *Cliffhanger*

Juego basado en la película homónima protagonizada por Sylvester Stallone. Aquí solo agregaron cortes de la película, que no está mal, y partes en las que Sylvester se vuelve un genio del snowboarding y, cual Terje Håkonsen, pasa oleadas y oleadas de nieve arriba de una tabla. Igualito a lo que ocurre en la película.

LLPM Racing.

LLPM Racing.

UN BUEN OST CON MÚSICA EN CALIDAD DE CD Y ¡BOOM!, LISTO, UN JUEGO NUEVO EN LOS ANAQUELES DE LA MEDIOCRIDAD COMERCIAL.

› *Batman Returns*

Aquí el trabajo fue mucho más perezoso, la tarea consistió en agregar partes de conducción entre nivel y nivel y a otra cosa. Partes que, dicho sea de paso, tienen una dificultad enfermante inclusive para gente vieja en el gaming como uno. En este caso, no tenemos ni escenas con actores ni contenido adicional más que las "carreritas", un nivel de "lo atamos con alambre" que le queda bien al Batman de Alfredo Casero, pero no a Sega.

› *Demolition Man*

Que esto no se tome como un encono con el buen Sylvester, pero la versión de Sega CD del juego de Genesis de la que fue una de sus mejores películas es simplemente un robo a mano armada digno de Simon Phoenix. Lo que hicieron fue únicamente agregarle partes de la película entre nivel y nivel, música nueva y listo, sale juego. ¿Qué? ¿Esperabas algún nivel adicional? Ya quisieras.

▪ *MONEY FOR NOTHING*

EN UN MUNDO IDEAL HUBIÉRAMOS CONOCIDO EL MÁXIMO POTENCIAL DE LA SEGA CD. EN EL MUNDO REAL TUVIMOS VARIOS JUEGOS DE GENESIS CON ALGÚN QUE OTRO NIVEL ADICIONAL. MÁS ALLÁ DE REFLEXIONES FILOSÓFICAS, ESTA CRUDA REALIDAD NO VALÍA LOS 299 DOLARUCOS QUE COSTABA EL ADD-ON. Y POR ALGO LA MAYORÍA DE LOS JUGADORES DIJERON "YO PASO".

PT.7

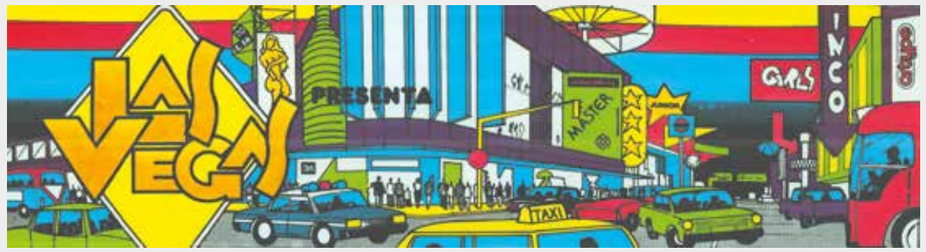
GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

***No queríamos dejar pasar un número más de Replay sin finalmente agradecer a toda la gente que colaboró y sigue colaborando con la búsqueda de marquesinas de firma nacional. Estos son: Darío Ricco, Emmanuel Firmapaz* (Club Argentino de Arcades), *Manuel Taboada* (Insert Coin Retro Game Arcades), *Fabián Gazzola* (LEX Entretenimientos), *Sergio Bonofiglio* (Maldito Arcade). *Diego Sánchez, Maia Mochkovsky* (Sacoa) *y Roberto Graco* (Video Joe).**

SHOW DE COLORES DE LAS VEGAS: OBRA DE ANA MARIA Y LLENA DE DETALLES, ESTA REPRESENTACIÓN DE LA FAMOSA CIUDAD EN EL DESIERTO DE NEVADA FUE CREADA, CASI CON SEGURIDAD, PARA LA CADENA DE LOCALES ARCADE HOMÓNIMA.

GENÉRICA VIDEO GAME: RESCATADA DE UN MUEBLE DE LOS LOCALES FÉNIX EN EL OESTE DEL PROFUNDO CONURBANO BONAERENSE, ESTA MARQUESINA GENÉRICA DE BATALLA NO SE CASA CON NINGÚN GÉNERO DE VIDEO GAMES Y NOS TRAE JUEGOS DE DEPORTES, DISPAROS, PAC-MAN Y MUCHO MÁS.

GENÉRICA BALENO: MARQUESINA EMBLEMÁTICA DE LA FIRMA BALENO, MUY PRESENTE EN MUEBLES CLÁSICOS DE FIE Y EN FLOPYS DE LA MISMA MARCA, QUE TAMBIÉN APLICA PARA CUALQUIER TIPO DE VIDEOJUEGOS, CREADA EN CASEROS Y PARA TODO EL PAÍS.



GENÉRICA LAS VEGAS — 0050>ANA006GEN-FD

GENÉRICA FÉNIX — 0051>XXX019GEN-FD

GENÉRICA BALENO — 0052>BAL001GEN-FD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

HANG-ON ANA MARÍA — 0053>ANA023HAO-FD

CALCO: ACÁ ANA NO LLAMÓ A SU HERMOSA IMAGINACIÓN NI LE FALTARON RECURSOS PARA CALCAR, CASI CON EXACTITUD, LA MARQUESINA ORIGINAL DE ESTE CLÁSICO DE MOTOS DE SEGA. SU FIRMA Y LA MANO PARA DIBUJAR LA HACEN MÁS LINDA Y ES NUESTRA.

STREET FIGHTER ANA MARÍA — 0054>ANA024SF1-FD

POCO VISTA, COMO EL JUEGO: SOLO EXISTÍA EN UNA FOTO DE UNA EXPOSICIÓN DE ANA MARÍA, PERO LOS MAQUINEROS MÁS VIEJOS NOS CONTARON QUE SE LA VIO EN LOS LOCALES, PERO POCO. *STREET FIGHTER II* TAPÓ EN SU TOTALIDAD A LA PRIMERA PARTE DE STREET FIGHTER. PERO ANA LE METIÓ MUÑECA Y LA CREÓ, COPIANDO LAS LETRAS CENTRALES PERO CAMBIANDO LOS LUCHADORES (SE LOS LLEVÓ A MARQUESINA DE *BAD DUDES VS. DRAGONNINJA*), UNO QUE SE PARECE A KEN MASTERS SE ENFRENTA A OTRO QUE ESTÁ EN CUERO, APARENTEMENTE EN JAPÓN, EE. UU O LOMA HERMOSA, NUNCA LO SABREMOS.

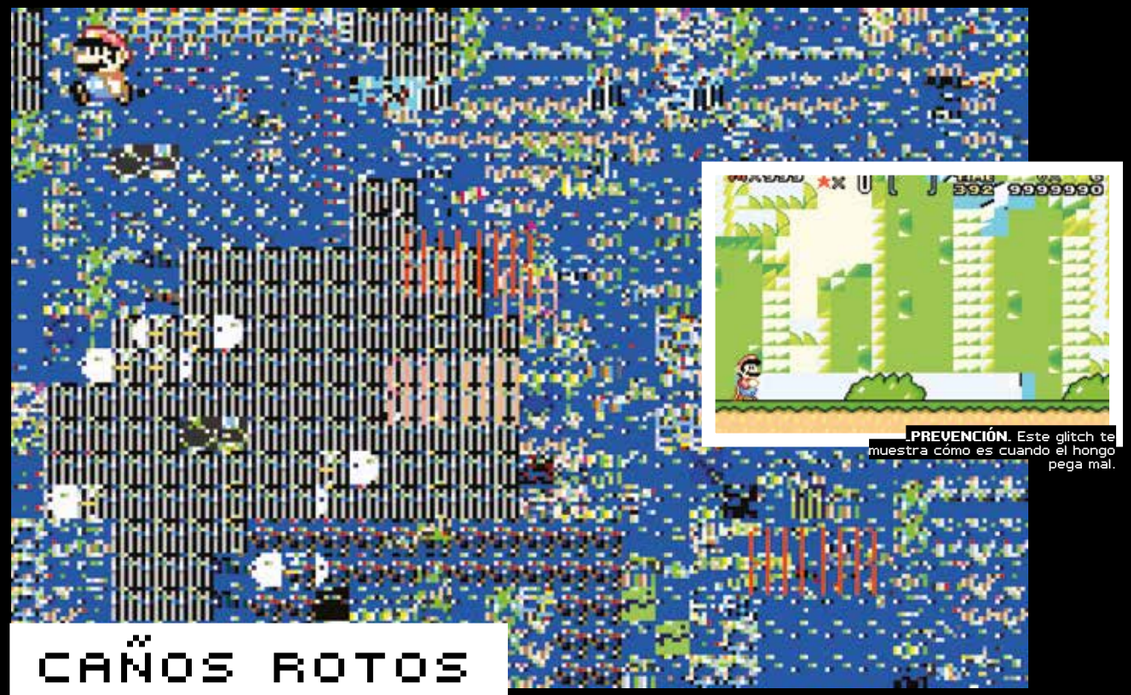
POLE POSITION ANA MARÍA — 0055>ANA025PP1-FD

FOOTBALL CHAMP ARGARAÑAZ — 0056>ARG001FCH-FD

¿A DESGANO?: FIRMADA POR ARGARAÑAZ. PERO ¿SERÁ DE ANA? SABEMOS QUE EN SUS COMIENZOS ELLA TRABAJÓ PARA ÉL Y NO FUERON SUS TIEMPOS MÁS FELICES. SU EXCELENTE MANEJO TIPOGRÁFICO NOS ACERCA A ELLA, PERO LAS FIGURAS HUMANAS -ESE BICHI BORGHI PASADO DE POSTRES-, NOS ALEJA UN POCO.

PINBALL ACTION ANA MARÍA — 0057>ANA026PBA-FD

LOS PELOS DE PUNTA: FIRMADA POR ANA, NOS ENCONTRAMOS UNA HERMOSA MARQUESINA EN DONDE NUEVAMENTE NOS MUESTRA SU EXCELENTE MANEJO DEL MUNDO TIPOGRÁFICO. Y ENCIMA, A DIFERENCIA DE LA ORIGINAL, LE SUMÓ LA FIGURA FEMENINA. ANA SIEMPRE DANDO MÁS.



_**PREVENCIÓN.** Este glitch te muestra cómo es cuando el hongo pega mal.

CAÑOS ROTOS

En el año en que se estrena su nueva película, no podemos olvidarnos de que aun los plomeros más famosos no están libres de glitches.

POR GBOT

El *Super Mario Advance 2* es una versión del Super Mario World para Game Boy Advance que, a pesar de haber salido casi 12 años después del original, es bastante floja: en GBA el juego se siente lento, la movilidad es durísima y la música deja mucho que desear. Sin embargo, tiene algunas leves mejoras, como un modo multiplayer o un menú de selección de nivel, e incluye el *Mario Bros.* original. Como versión floja, por supuesto, no le podía faltar un glitch para romper el juego..., ¡y hoy te enseñamos cómo hacerlo!

Antes que nada, para ejecutar este glitch tenés que completar todos los niveles del juego, porque esto habilita la selección de niveles desde el menú de *Status* que aparece al apretar *select*. Si ya lo hiciste, los pasos son muy fáciles: tenés que caminar por el mapa hasta el nivel *Vanilla Dome* 1. Sin entrar en el nivel, apretá al mismo tiempo select y abajo. Esto va a abrir la pantalla de *Status*. Acá, busca el nivel *Choco-Ghost House* y apretá A. Si lo hiciste bien, Mario va a ir hasta el nivel sin avanzar por el camino del mapa, cruzando el mar y pasando sobre otros niveles como si no estuvieran, y va a entrar finalmente a una versión de *Donut Plains* 1 llena de sprites mal cargados. Ah, pero el nivel todavía va a ser jugable de esta manera: podemos hacerlo mejor. El siguiente paso es ganar el nivel normalmente (saliendo por la salida normal, no la de la llave). Cuando el juego vaya al mapa, los gráficos van a glitchearse de lo lindo, con líneas de colores que titilan y cruzan la pantalla. No vamos a poder movernos, cambiar de nivel ni pausar el juego. Sin embargo, sería muy cruel de nuestra parte dejarte ahí con el GBA colgado sin poder usarlo, así que te vamos a explicar cómo sacar al juego de este estado sin reiniciar la consola. Lo único que tenés que hacer es esperar a que esas líneas y sprites mal cargados en pantalla cambien hasta que la pantalla se vea igual a la de la imagen que acompaña a esta nota. Cuando esto pase, solo tenés que presionar A para entrar al nivel y listo, todo se va a ver perfecto, como si nada hubiera pasado.

¿CUÁNTO TARDAN ESAS LÍNEAS Y SPRITES EN CAMBIAR HASTA VERSE COMO EN LA IMAGEN DEL MAPA DE ARRIBA? UNAS TRES HORITAS, ¿Cuánto tardan esas líneas y sprites en cambiar hasta verse como en la imagen del mapa de arriba? Unas tres horitas, nomás. Mientras esperás, podés ver dos veces el récord del 100% del *Super Mario Advance 2*. Seguro, es un récord muy rápido, pero si no glitcheás toda la pantalla por horas, medio que el juego te deja gusto a poco.

REVISTAREPLAY.COM.AR